Iranian Journal of Rehabilitation Research in Nursing Original Article

Winter 2025, Volume 11, Issue 2 10.22034/IJRN.11.2.109

Investigating the Effectiveness of Doll Play Therapy Combined with Psychodrama on the Addiction to Computer Games of Children with Learning Disabilities

Nahid Nasirfam[1], Toktam Sadat Tabatabaei[2*], Fatemeh Shahabizadeh[3], Samaneh Sadat Tabatabaei[2]

1- Ph.D. Student of Educational Psychology, Department of Psychology, Islamic Azad University, Birjand Branch, Birjand, Iran.
2- Assistant Professor, Department of Psychology, Islamic Azad University, Birjand Branch, Birjand, Iran.
3- Associate Professor, Department of Psychology, Islamic Azad University, Birjand Branch, Birjand, Iran.

Corresponding Author: Toktam Sadat Jafar Tabatabaei, Assistant Professor, Department of Psychology, Islamic Azad University, Birjand Branch, Birjand, Iran.
Email: toktamtabatabaee@yahoo.com

Received: 2024/06/4 Accepted: 2024/09/22

Abstract

Introduction: Today, with the increasing technology and the universalization of the Internet in this century, the phenomenon of addiction to computer games in different groups, especially children with learning disabilities, is undeniable due to their greater vulnerability, so the present study It was conducted to determine the effectiveness of doll play therapy combined with psychodrama on the addiction to computer games of children with learning disabilities.

Methods: The present study was semi-experimental with a pre-test-post-test design with a control group and a two-month follow-up period. The studied population included all the male students in the second year of primary school with learning disabilities who were referred to the Learning Disability Center in Birjand City in the academic year of 2021-2022; 30 people were selected by purposeful sampling and were randomly replaced in two experimental and control groups. The data collection tool included Wang and Cheng's (2002) computer game addiction questionnaire. The intervention for the experimental group was held in 8 sessions of 45 minutes twice a week, and the control group was placed on the waiting list. The data was analyzed using the variance analysis method with repeated measurements and SPSS version 24 software.

Results: The results showed that there was a significant difference between the mean scores of computer game addiction in the pre-test, post-test, and follow-up stages, while there was no significant difference between the mean scores in the post-test and follow-up stages, which indicates the stability of the effectiveness. intervention ($p>0.01$). The results of the effect size showed that 18.2% of the individual differences in computer game addiction were caused by doll play therapy training combined with psychodrama.

Conclusions: Puppet play therapy combined with psychodrama was effective in reducing the addiction to computer games of children with learning disabilities, so it can be said that doll play therapy combined with psychodrama can be used as a treatment method in reducing the addiction to computer games of these children be taken away.

Keywords: Doll play therapy, Psychodrama, Addiction to computer games, Learning disorder, Child.

[Downloaded from ijm.ir on 2026-11-29]

[DOI: 10.22034/IJRN.11.2.109]

نشریه پژوهش توانبخشی در پرستاری
مقاله پژوهشی

زمستان ۱۴۰۳، دوره ۱۱، شماره ۲

10.22034/IJRN.11.2.109

تعیین اثربخشی بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری

ناهید نصیرفام[۱]، تکتم سادات طباطبایی[۲*]، فاطمه شهابی زاده[۳]، سمانه سادات طباطبایی[۲]

۱- دانشجوی دکتری روانشناسی تربیتی، گروه روانشناسی، واحد بیرجند، دانشگاه آزاد اسلامی، بیرجند، ایران.
۲- استادیار،گروه روانشناسی، واحد بیرجند، دانشگاه آزاد اسلامی، بیرجند، ایران.
۳- دانشیار،گروه روانشناسی، واحد بیرجند، دانشگاه آزاد اسلامی، بیرجند، ایران.

نویسنده مسئول: تکتم سادات طباطبایی، استادیار،گروه روانشناسی، واحد بیرجند، دانشگاه آزاد اسلامی، بیرجند، ایران.
ایمیل: toktamtabatabaee@yahoo.com

دریافت مقاله: ۱۵/۳/۱۴۰۳ پذیرش مقاله : ۱/۷/۱۴۰۳

چکیده

مقدمه: امروزه با افزایش روزافزون تکنولوژی و همگانی شدن عرصه‌ی اینترنت در قرن حاضر، پدیده اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در گروه‌های مختلف به‌ویژه کودکان دارای اختلال یادگیری به دلیل آسیب‌پذیری بیشتر غیرقابل‌انکار هست، بنابراین مطالعه حاضر باهدف تعیین اثربخشی بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری انجام شد.

روش کار: مطالعه حاضر نیمه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون- پس‌آزمون با گروه کنترل و دوره پیگیری دوماهه بود. جامعه موردمطالعه شامل تمامی دانش آموزان پسر دوره دوم ابتدایی دارای اختلال یادگیری مراجعه‌کننده به مرکز مشکلات یادگیری شهر بیرجند در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ بودند که ۳۰ نفر به روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب و به‌صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و گواه جایگزین شدند. ابزار گردآوری اطلاعات شامل پرسش‌نامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای وانگ و چنگ (۲۰۰۲) بود. مداخله برای گروه آزمایش در ۸ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای هفته‌ای دوبار به‌صورت گروهی برگزار شد و گروه گواه در لیست انتظار قرار گرفتند. جهت تحلیل داده ها از روش تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر و نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۴ استفاده شد.

یافته‌ها: نتایج نشان داد تفاوت معناداری بین میانگین‌های نمرات اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در مراحل پیش‌آزمون با پس‌آزمون و پیگیری وجود داشت، درحالی‌که تفاوت معناداری بین میانگین‌ها در مرحله پس‌آزمون با پیگیری مشاهده نشد که حاکی از پایداری اثربخشی مداخله است ($p<۰/۰۱$)؛ و نتایج اندازه اثر نشان داد که ۱۸/۲ درصد از تفاوت‌های فردی در اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ناشی از آموزش بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بوده است.

نتیجه‌گیری: بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام در کاهش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری مؤثر بود، بنابراین می‌توان گفت که بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام می‌تواند به‌عنوان یک شیوه درمانی در کاهش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای این کودکان به‌کاربرده شود.

کلیدواژه ها: بازی‌درمانی عروسکی، سایکودرام، اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، اختلال یادگیری، کودک.

[Downloaded from ijm.ir on 2026-11-29]
[DOI: 10.22034/IJRN.11.2.109]

مقدمه

اختلال یادگیری، اختلال در یک یا چند فرایند روانی اساسی و پایه است که شامل ادراک زبان یا کاربرد آن می شود (۱)، این اختلال خود را به‌صورت ناتوانی در فکر، گوش دادن، صحبت، نوشتن، خواندن، املاء یا محاسبات ریاضی نشان می‌دهد؛ اما شامل آن دسته از اختلالات یادگیری که نتیجه معلولیت های شنیداری، دیداری، حرکتی، عقب‌ماندگی ذهنی، اختلالات هیجانی، شرایط نامساعد فرهنگی، اقتصادی یا محیطی است را نمی شود (۲). اختلالات یادگیری به آسیب در یک یا چند فرایند روانی لازم برای فهم یا ادراک یا استفاده از گفتار زبان یا نوشتار اطلاق می‌گردد که خود را به شکل نقص در قدرت فکر کردن، گوش دادن، هجی کردن، خواندن و انجام محاسبات ریاضی نشان می دهد (۳). اختلال یادگیری از شیوع بالایی برخوردار است و بر اساس پژوهش های انجام شده شیوع این اختلال ۱۳ تا ۱۷ درصد در پسران و ۱۰ تا ۱۲ درصد در دختران است (۴). اختلال یادگیری می تواند در شکست تحصیلی دانش آموزان نقش محوری داشته باشد؛ این اختلال می‌توانند در صورت توجه نکردن حالت مزمن پیدا کنند و به دوره‌های بعد از کودکی نیز منتقل شوند (۵).

یکی از معضلات خانواده‌های دارای فرزند با اختلال یادگیری استفاده بیش‌ازحد آن‌ها از وسایل الکترونیکی است (۶). استفاده از اینترنت و امکانات آن امری اجتناب‌ناپذیر است؛ اما زمانی که استفاده از آن، اعتیادآور شود، می‌تواند منجر به مشکلاتی مانند آشفتگی شخصی، نشانگان وابستگی و پیامدهای منفی گوناگون شود (۷). اعتیاد به اینترنت شامل بازی های اینترنتی و سایر اشکال استفاده اعتیادی از اینترنت(مانند دانلود بیش‌ازحد، استفاده افراطی از سایت های مربوط به شبکه های اجتماعی و خرید آنلاین اعتیادی) می‌شود (۸). اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای عبارت است از الگوی رفتاری مربوط به بازی‌های رایانه‌ای که مشخصه آن ضعف ارائه و اختیار و اولویت دادن زیاد به بازی در قیاس با فعالیت‌های دیگر است، به حدی که بازی بر دیگر علایق فرد مقدم باشد (۹). فرد معتاد به بازی در زمان عدم دسترسی و توانایی به بازی دچار سردرگمی اغتشاش ذهنی و میل به انجام بازی می شود، بازی‌های رایانه‌ای و سیستمی به کمک دو ویژگی فروروندگی و تعاملی بودن ما را به درون فضای مجازی غوطه‌ور می‌سازد با فروروندگی فاصله ما با رسانه فرو از هم هست و بجای آنکه در فضای بیرونی رسانه باشیم در درون یک دنیای نو و جدید خواهیم بود که به مدد تعامل رسانه و ما خلق شده است (۱۰). پیامدهای منفی اعتیاد به بازی‌های اینترنتی را می‌توان در سه‌طبقه کلی مشکلات فیزیکی (خستگی، درد فیزیکی، کاهش زمان خواب، صرف غذا)، مشکلات زندگی شخصی (درگیری با دوستان یا خانواده یا مشارکت اجتماعی کم) و مشکلات حرفه‌ای و علمی (ازدست‌داده کار یا مدرسه و عملکرد ضعیف) قرار داد (۱۱).

حل مشکلات رفتاری در دانش آموزان دارای اختلال یادگیری، نیازمند طراحی برنامه‌های آموزشی و مداخلات روان‌شناختی رشد محور است و یکی از روش های مورد استفاده در بهبود اختلالات رفتاری کودکان، بازی‌درمانی است (۱۲). در حوزه‌ی بازی‌درمانی یکی از مؤثرترین مداخلات مطرح بازی‌درمانی عروسکی است. در بازی‌درمانی عروسکی کودک در حین بازی با عروسک مهارت هایی را جهت ایجاد ارتباط با دیگران به دست می‌آورد (۱۳). بازی‌درمانی عروسکی به‌جای تکیه‌بر محرک‌های بصری بر کلام تأکید دارد، در بازی‌درمانی عروسکی عروسک در بازی نقشی اساسی بر عهده دارد، اغلب کودکان احساسات خود را از طریق عروسک منعکس می‌کنند (۱۴). بازی‌درمانی عروسکی، کودکان را در برنامه درمانی درگیر می‌کند و بر مقاومت او غلبه می‌یابد. باور بر این است که انجام بازی عروسکی در درمان قادر است فشار محیطی را از روی کودک بردارد و از این طریق به وی امکان دهد تا ارتباط مناسبی را جهت یادگیری داشته باشد (۱۵). در بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام، نیز به شرکت‌کنندگان کمک می‌شود مسائل اجتماعی و روان‌شناختی‌شان را در بافتی واقعی بازآفرینی کنند، نه‌فقط در مورد آن‌ها حرف بزنند (۱۶). در این شیوه درمانگر با به‌کارگیری روش‌های مختلف درمانی در ایجاد موقعیت‌های مناسب و فضاسازی ذهنی، شیوه‌های بازیگری خلاق و روش‌های وجودی و روش انتقال و روابط اشیاء، مراجعان را به‌گونه‌ای ملموس مورد مداوا قرار می‌دهد (۱۷). در پژوهش‌ها اثربخشی بازی‌درمانی مبتنی بر درمان شناختی رفتاری بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان ۱۰ تا ۱۱ سال (۱۸)، تئاتر درمانی بر وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای دانش‌آموزان وابسته به بازی (۱۹)، تأثیر تئاتر درمانی در کاهش وابستگی به اینترنت در دانشجویان دختر (۲۰) تأیید شده است. از این رو در زمینه تاثیر ترکیب بازی درمانی عروسکی توام با سایکودرام تاکنون مطالعه ای به

[Downloaded from ijm.ir on 2026-11-29]

[DOI: 10.22034/IJRN.11.2.109]

صورت مستقیم و در جامعه هدف انجام نشده است.

امروزه با افزایش روزافزون تکنولوژی و همگانی شدن عرصه‌ی اینترنت در قرن حاضر، پدیده اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در گروه‌های مختلف به‌ویژه کودکان دارای اختلال یادگیری به دلیل آسیب‌پذیری بیشتر غیرقابل انکار هست، بنابراین بررسی این نوع اختلال در این قشر ضرورت بیشتری دارد. از طرفی بازی‌درمانی یک روش پیشگیرانه‌ی مؤثر برای دانش‌آموزانی است که در معرض خطر بروز رفتارهای نامطلوب هستند که می‌تواند بر موفقیت تحصیلی آن‌ها تأثیر منفی بگذارد؛ و در صورت عدم‌اصلاح مشکلات رفتاری و اجتماعی این دانش آموزان در سنین بعدی، به اختلالات شدید وجدی‌تری در زمینه‌های فردی اجتماعی و روانی مبتلا منجر می‌شود. از طرفی انجام بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام در آموزش و همچنین بهبود مشکلات رفتاری کودکان خصوصاً کودکانی دارای اختلال یادگیری قرار دارند، یکی از جنبه‌های نوآورانه مطالعه حاضر هست، همچنین با توجه به خلأ پژوهشی در زمینه مداخله مذکور، موجب شد تا مطالعه حاضر با هدف تعیین اثربخشی بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری انجام شود و به دنبال پاسخ به این سؤال است که آیا بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری مؤثر است؟

روش کار

روش پژوهش حاضر نیمه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل و دوره پیگیری دوماهه بود. جامعه موردمطالعه شامل تمامی دانش آموزان پسر دوره دوم ابتدایی دارای اختلال یادگیری مراجعه‌کننده به مرکز مشکلات یادگیری شهر بیرجند در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ بودند (۱۵۰ نفر)، جهت انتخاب نمونه با توزیع پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای ۳۰ نفر (تعداد نمونه بر اساس نرم‌افزار G*Power با اندازه اثر ۰/۲۵ و آلفای ۰/۰۵ و توان ۰/۸۰ برای هر گروه ۱۵ نفر به دست آمد)، از افرادی که نمره بالاتر را مقیاس مذکور کسب نمودند و سایر معیارهای ورود به پژوهش را داشتند به روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب و به‌صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و گواه جایگزین شدند. معیارهای ورود به پژوهش عبارت‌اند از: کسب نمره یک انحراف معیار بالاتر اعتیاد به بازی‌های اینترنتی، داشتن اختلال یادگیری، علاقه داشتن برای شرکت در پژوهش، عدم دریافت مشاوره فردی یا دارودرمانی، عدم مصرف دارو، نداشتن مشکلات بینایی شنوایی تکلم و مسائل عاطفی و روانی شدید بر اساس اطلاعات ثبت‌شده درزمینه هوشی، روان‌شناختی و پزشکی در پرونده دانش آموزان و معیارهای خروج از پژوهش شامل عدم تمایل برای شرکت در پژوهش و شرکت نکردن در دو یا بیشتر از دو جلسه از جلسات درمان و تکمیل نکردن پرسشنامه‌ها به صورت کامل (که خوشبختانه در مطالعه حاضر پرسش نامه ناقص نداشتیم) بود. ابزار گردآوری اطلاعات شامل پرسش‌نامه زیر بود: پرسشنامه اعتیاد به بازی های رایانه ای: این پرسشنامه ۲۰ سؤالی توسط وانگ و چنگ (۲۰۰۲) ساخته‌شده و هر سؤال بر روی یک مقیاس پنج‌درجه‌ای لیکرت (به ندرت: نمره یک تا همیشه: نمره پنج) نمره‌گذاری می‌شود. نمره فرد از جمع نمرات کل گویه ها به دست می‌آید. دامنه نمرات حاصل از این پرسشنامه بین ۱۰۰-۲۰ است و نمره بالاتر تمایل بیشتر به بازی های رایانه‌ای را نشان می‌دهد؛ وانگ و چنگ، پایایی به روش ضریب آلفای کرونباخ را برای این ابزار ۰/۹۰ گزارش دادند و به‌منظور بررسی روایی همگرا همبستگی بین نمرات این پرسشنامه و پرسشنامه اعتیاد به اینترنت را محاسبه کردند و همبستگی بالایی رابین دو ابزار گزارش دادند (۲۱). در مطالعه موسیوند و همکاران، روایی محتوایی توسط اساتید تأیید و پایایی به روش ضریب آلفای کرونباخ برای کل پرسشنامه ۰/۸۲ به دست آمد (۲۲). در مطالعه حاضر پایایی به روش آلفای کرونباخ ۰/۷۹ به دست آمد.

در مرحله اجرا مداخله برای گروه آزمایش در ۸ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای هفته‌ای دوبار به‌صورت گروهی توسط متخصص روانشناسی در سالن کنفرانس مرکز مشکلات یادگیری شهر بیرجند برگزار شد و گروه گواه در لیست انتظار قرار گرفتند پس از خاتمه جلسات آموزشی مجدد پرسشنامه‌های پژوهش به هر دو گروه آزمایش و گواه ارائه و پس از تکمیل نمودن جمع‌آوری شد. در پایان به‌منظور پیگیری میزان ماندگاری پس از گذشت دو ماه پس‌آزمون بر روی گروه‌ها اجرا شد. مداخله اجراشده در پژوهش شامل هشت جلسه عروسک درمانی بود که صحت و کارایی آن توسط استادان راهنما و مشاور به دقت بررسی و تأییدشده است. هر جلسه شامل یک بازی آموزشی هدفمند با عروسک‌های دستی، یک

[Downloaded from ijm.ir on 2026-11-29]

[DOI: 10.22034/IJRN.11.2.109]

نمایش عروسکی همراه با استراحت و پذیرایی بود. بازی‌ها به‌صورت گروهی و آموزش تمام آن‌ها به‌وسیله عروسک های دستی صورت می‌گرفت. خلاصه جلسات بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام مطابق جدول ۱. بود.

جدول ۱. خلاصه جلسات بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام

جلسه	محتوای ارائه شده
۱	آشنایی اولیه با آزمودنی ها و برقراری رابطه مناسب باهدف، اجرای پیش‌آزمون، بیان اهداف انتظارات و شرح مختصر جلسات آموزش برای والدین و کودکان آنان، تمرین گوش داد، ن سؤال کردن و انعکاس مشارکت.
۲	اجرای نمایش عروسکی با موضوع بی‌نظمی در کلاس درس؛ بحث و نظرخواهی درباره موضوع؛ بازی کوزه‌گری
۳	اجرای نمایش عروسکی با موضوع به رختخواب نرفتن؛ بحث و نظرخواهی درباره موضوع، بازی پر کردن مخزن
۴	اجرای نمایش عروسکی با موضوع خواهری که امتحان دارد و برادر نمیگذارد درس بخواند؛ بحث و نظرخواهی درباره موضوع، بازی مرتب کردن کلمات.
۵	اجرای نمایش عروسکی با موضوع منتظر نماندن برای رسیدن نوبت، بحث و نظرخواهی درباره موضوع، نمایش بازی ایست با استفاده از موسیقی
۶	اجرای نمایش عروسکی با موضوع دعوا کردن با این‌وآن، بحث و نظرخواهی درباره موضوع، بازی والیبال نشسته
۷	اجرای نمایش عروسکی با موضوع کمک نکردن به انجام یک کار گروهی مثل جمع‌کردن وسایل در خانه، بحث و نظرخواهی درباره موضوع، بازی نقاشی آزاد و هدف‌دار
۸	بحث گروهی در مورد مطالب یاد گرفته‌شده، برنامه‌ریزی برای آینده، بیان نظرات اعضا، اجرای پس‌آزمون، تشکر از اعضای گروه پایان درمان

لازم به ذکر است که پیش از توزیع پرسشنامه از پدرومادر دانش آموزان فرم رضایت و تعهد برای اینکه فرزندشان در دوره مداخله شرکت کنند گرفته شد و پیرامون موضوع پژوهش نیز توضیحاتی به آنان ارائه شد و به آن اطمینان داده شد که مشخصات شرکت‌کنندگان به صورت محرمانه نزد پژوهشگر خواهد ماند و در حفظ اطلاعات آن‌ها رعایت و حفظ رازداری انجام خواهد شد. هم‌چنین بیان شد که داده‌های جمع‌آوری‌شده فقط در راستای اهداف پژوهش به کار گرفته می‌شوند به‌منظور تجزیه‌وتحلیل داده ها از روش تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر بین گروهی با رعایت پیش فرض های آماری با نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۴ در سطح معنی داری کمتر از ۰/۰۵ استفاده شد.

یافته‌ها

نتایج نشان داد در گروه گواه ۶ نفر (۴۰ درصد) در پایه چهارم و ۱۰ سال، ۵ نفر (۳۳/۳ درصد) در پایه پنجم و ۱۱ سال و ۴ نفر (۲۶/۷ درصد) در پایه ششم ۱۲ سال سن داشتند؛ اما در گروه آزمایش ۷ نفر (۴۶/۷ درصد) در پایه چهارم و ۱۰ سال، ۳ نفر (۲۰ درصد) در پایه پنجم و ۱۱ سال و ۵ نفر (۳۳/۳ درصد) در پایه ششم و ۱۲ سال سن داشتند. میانگین و انحراف معیار نمرات پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری متغیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای گروه‌های کنترل و آزمایش در جدول ۲. ارائه شده است. بر اساس نتایج جدول ۲، نمرات میانگین متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در گروه آزمایش، در مقایسه با گروه کنترل، در مراحل پس‌آزمون و پیگیری نسبت به مرحله پیش‌آزمون کاهش‌یافته است.

جدول ۲. توصیف آماری نمرات متغیرهای اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در سه مرحله اندازه‌گیری به تفکیک گروه

گروه	متغیر	پیش‌آزمون		پس‌آزمون		پیگیری	
		میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار
کنترل	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	۴۸.۴۷	۳.۱۳۷	۴۷.۸۰	۳.۳۴۲	۴۷.۷۳	۳.۲۱۸
آزمایش		۴۷.۵۳	۲.۳۸۶	۴۳.۶۷	۳.۰۸۶	۴۴.۶۰	۳.۶۹۹

به‌منظور بررسی اثربخشی بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری، از آزمون تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر بین گروهی استفاده شد. قبل از اجرای این آزمون، پیش‌فرض نرمال بودن داده‌ها با آزمون شاپیرو ویلک انجام شد. این پیش‌فرض حاکی از آن است که تفاوت مشاهده شده بین توزیع نمرات گروه نمونه و توزیع نرمال در جامعه برابر با صفر است. نتایج این آزمون نشان داد که متغیر پژوهش در پیش‌آزمون- پس‌آزمون و پیگیری از توزیع نرمال پیروی می‌کند. همچنین به‌منظور بررسی

[Downloaded from ijm.ir on 2026-11-29]

[DOI: 10.22034/IJRN.11.2.109]

پیش‌فرض یکنواختی کوواریانس‌ها یا برابری کوواریانس‌ها با کوواریانس کل از آزمون کرویت ماچلی استفاده شد. اگر معناداری در آزمون کرویت ماچلی بالاتر از ۰/۰۵ باشد به طور معمول از آزمون فرض کرویت و در صورت عدم‌تأیید از آزمون محافظه‌کارانه گرینهاوس-گیسر برای تحلیل واریانس اندازه‌های تکراری استفاده می‌شود. در این پژوهش نتایج آزمون ماچلی برقرار بود (p>۰/۰۵). نتایج آزمون تحلیل واریانس اندازه‌های تکراری برای مقایسه دو گروه در متغیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در سه مرحله پیش‌آزمون- پس‌آزمون و پیگیری در جدول ۳. گزارش‌شده است. بر اساس یافته‌های به‌دست آمده در جدول ۳. تفاوت بین نمرات اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای (P<۰/۰۱) در سه مرحله از پژوهش معنادار است. نتایج نشان می‌دهد ۱۸/۲ درصد از تفاوت‌های فردی در اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای به تفاوت بین دو گروه مربوط است. علاوه بر این تعامل بین مراحل پژوهش و عضویت گروهی نیز معنادار است (P<۰/۰۱)؛ به عبارت دیگر تفاوت بین نمرات اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در سه مرحله از پژوهش در دو گروه معنادار است، بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری مؤثر بوده است. با توجه به نتایج به دست آمده در جدول بالا، تفاوت بین مراحل پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری معنادار است.

جدول ۳. نتایج آزمون تحلیل واریانس اندازه‌های مکرر جهت بررسی تفاوت گروه‌ها در متغیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در سه مرحله پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری

متغیر	منبع تغییر	مجموع مجذورات	df	میانگین مجذورات	F	سطح معناداری	میزان تأثیر
اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	مراحل	۸۶.۸۶۷	۱.۶۷۱	۵۱.۹۷۶	۲۷.۱۴۶	۰.۰۰۱	۰.۴۹۲
	گروه‌ها	۱۶۸.۱۰۰	۱	۱۶۸.۱۰۰	۶.۲۴۱	۰.۰۱۹	۰.۱۸۲
	مراحل * گروه	۴۰.۲۰۰	۱.۶۷۱	۲۴.۰۵۳	۱۲.۵۶۳	۰.۰۰۱	۰.۳۱۰

نتایج مقایسه‌های زوجی میانگین‌های سه مرحله پژوهش با استفاده از آزمون بونفرونی در جدول ۴. گزارش شده است، بر این اساس در گروه آزمایش تفاوت بین میانگین نمرات مرحله پیش‌آزمون با مراحل پس‌آزمون و پیگیری معنی‌دار می‌باشد (p<۰/۰۱) با مقایسه میانگین نمرات در سه مرحله مشاهده می‌شود که میانگین نمرات اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در مراحل پس‌آزمون و پیگیری نسبت به مرحله پیش‌آزمون به‌طور معنی‌داری کاهش‌یافته است. تفاوت بین نمرات مرحله پس‌آزمون با نمرات مرحله پیگیری معنی‌دار نیست (p>۰/۰۵) که نشان‌دهنده ثبات اثرات درمان باگذشت زمان هست. در گروه کنترل نیز تفاوت بین نمرات مرحله پیش‌آزمون با مراحل پس‌آزمون و پیگیری و همچنین تفاوت بین نمرات مرحله پس‌آزمون با نمرات پیگیری معنی‌دار نیست (p>۰/۰۵). بر این اساس نتیجه گرفته می‌شود بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بر کاهش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری مؤثر بوده است.

جدول ٤. مقایسه زوجی میانگین گروه‌های کنترل و آزمایش در سه مرحله پژوهش در متغیر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای

گروه	متغیر وابسته	مرحله	اختلاف میانگین	خطای استاندارد	سطح معناداری
کنترل	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	پیش‌آزمون-پس‌آزمون	۰.۶۶۷	۰.۵۱۰	۰.۶۰۴
		پیش‌آزمون-پیگیری	۰.۷۳۳	۰.۵۱۱	۰.۴۸۸
		پس‌آزمون-پیگیری	۰.۰۶۷	۰.۳۴۵	۱
آزمایش	اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای	پیش‌آزمون-پس‌آزمون	۳.۸۶۷	۰.۵۱۰	۰.۰۰۱
		پیش‌آزمون-پیگیری	۲.۹۳۳	۰.۵۱۱	۰.۰۰۱
		پس‌آزمون-پیگیری	-۰.۹۳۳	۰.۳۴۵	۰.۱۳۴

بحث

پژوهش حاضر باهدف تعیین اثربخشی بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بر اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری انجام شد. نتایج

[Downloaded from ijm.ir on 2026-11-29]

[DOI: 10.22034/IJRN.11.2.109]

نشـان داد تفـاوت معنـاداری بیـن میانگین‌هـای نمـرات اعتیـاد بـه بازی‌هـای رایانـه‌ای در مراحـل پیش‌آزمـون بـا پس‌آزمـون و پیگیـری وجـود داشـت، درحالی‌کـه تفـاوت معنـاداری بیـن میانگین‌هـا در مرحلـه پس‌آزمـون بـا پیگیـری مشـاهده نشـد کـه حاکـی از پایـداری اثربخشـی مداخلـه اسـت؛ بنابرایـن اسـتفاده از بازی‌درمانـی عروسـکی تـوأم بـا سـایکودرام بـر کاهـش اعتیـاد بـه بازی‌هـای رایانـه‌ای کـودکان دارای اختـلال یادگیـری مؤثـر بـود. در زمینـه یافتـه به‌دسـت آمـده مطالعـه‌ای به‌صـورت مسـتقیم انجـام نشـده اسـت، امـا بـا نتایـج مطالعـات مشـابه در ایـن زمینـه همسـو اسـت. بـه عنـوان مثـال نتایـج پژوهـش حسـین پـور پاکـزاد و فرهـادی (۱۴۰۲) نشـان داد کـه بازی‌درمانـی مبتنـی بـر درمـان شـناختی رفتـاری در کاهـش اعتیـاد بـه بازی‌هـای رایانـه‌ای کـودکان ۱۰ تـا ۱۱ سـال مؤثـر بـوده اسـت (۱۸). نتایـج مطالعـه فرهـادی و طباطبائـی زواره (۱۳۹۹) نشـان داد تئاتـر درمانـی میـزان افزایـش و وابسـتگی بـه بازی‌هـای رایانـه‌ای را در دانـش آمـوزان کاهـش داده اسـت و نتایـج در دورۀ پیگیـری سـه‌ماهه نیـز از ثبـات لازم برخـوردار بـوده اسـت (۱۹). بـه عـلاوه، کورکـی و همـکاران (۱۳۹۰) تأثیـر تئاتـر درمانـی در بهبـود مهارت‌هـای اجتماعـی و کاهـش وابسـتگی بـه اینترنـت در دانشـجویان دختـر را تأییـد کردنـد (۲۰). مطالعـه سیسـتماتیک بوسـگاریف و همـکاران (۲۰۲۰) نشـان داد تئاتـر درمانـی درحـل مشـکلات روانـی اجتماعـی کـودکان و نوجوانـان یـک روش موثـر و کارآمـد هسـت (۲۳). پژوهـش آسـترمویچ و همـکاران (۲۰۱۵) نشـان داد کـه انـواع بـازی درمانـی سـاختاریافته و بـدون سـاختار، تخیلـی، عروسـکی و بـازی درمانـی کـودک محـور در بهبـود چالش‌هـا، رفتارهـای سـازگارانه و رشـد عاطفـی- اجتماعـی کـودکان دارای مشـکلات یادگیـری موثـر اسـت (۲۴). ناهمسـو بـا نتیجـه بـه دسـت آمـده پژوهشـی یافـت نشـد. در تبییـن یافتـه به‌دسـت‌آمده می‌تـوان گفـت در سـایکودرام، درمانگـر بـه کمـک شـیوه‌های مختلـف نمایـش (صحنـه‌ای، عروسـکی و نمایـش بی‌کلام یـا پانتومیم) و شـناخت جنبه‌هـای روحـی و روانـی مراجعـان کـه در مهارت‌هـای ادراکـی، شـناختی، عاطفـی، کلامـی و رفتـاری ضعیـف هسـتند (ماننـد دانش‌آمـوزان وابسـته بـه بـازی) کمـک می‌کنـد تـا بـه مـدد هنـر نمایـش (تئاتـر) و بـازی بداهـه و خلـق موقعیت‌هایـی کـه گاه بـرای نخسـتین بـار بـرای آن‌هـا ارائـه شـده اسـت، در مسـیر شـناخت جنبه‌هـای وجـودی خویـش و ارزیابـی و اصـلاح رفتـار، گفتـار و عملکـرد خـود تـلاش کننـد (۲۵). سـایکودرام از سـویی، فضایـی مملـو از محرک‌هـای حسـی چـون رنـگ، نـور، صـدا، اشـیا و بیشـتر محرک‌هـای انسـانی ارتبـاط و تعامـل کلامـی و غیرکلامـی را مهیـا می‌سـازد کـه انگیـزۀ لازم را بـرای شـرکت مـداوم دانش‌آمـوزان وابسـته بـه بـازی در جلسـات ایجـاد می‌کنـد و از سـوی دیگـر بـا تنوع‌بخشـیان بـه بـازی و حـرکات و گفتـار و در نهایـت تغییـر سـبک ارتباطـی قـادر بـه تقویـت مهارت‌هـای شـناختی، عاطفـی و ارتباطـی اسـت(۲۶)، بـه نظـر می‌رسـد کارایـی مطلوبـی در بهبـود اعتیـاد بـه بازی‌هـای رایانـه‌ای دانش‌آمـوزان مبتلابـه اختـلال یادگیـری داشـته باشـد. در تبیینـی دیگـر می‌تـوان گفـت دانش‌آمـوزان بـا درگیرشـان در سـطح فعالیت‌هـای فیزیکـی بـا دنیـای درونـی و عاطفـی خـود، بـه پذیـرش و دسترسـی آسـان‌تری دسـت یافتنـد و نـگاه آنـان بـه زندگـی تغییـر پیـدا کـرد. سـپس بـا تجسـم موضـوع بـازی، سـعی شـد مسـئلۀ بـازی بـرای دانش‌آمـوزان بازنگـری شـود و به‌واسـطۀ بیـان افـکار و احساسـات خـود دربـارۀ ایـن موضـوع، افـکار پنهـان خـود را بـه سـطح هشـیاری آورنـد و بـا درنظرگرفتـن آن‌هـا و ایجـاد خودجوشـی و خلّاقیـت، بـرای آن راه‌حـل مناسـب پیـدا شـود. بازسـازی تعارض‌هـای محـوری حـالات هیجانـی، آشـنایی و مواجهـه بـا احساسـات ناسـازگار و تخلیـۀ هیجانـی طـی بـازی، حـس امیـدواری و مؤثـر بـودن را بـه دانش‌آمـوزان القـا کـرد و بدیـن ترتیـب، آنـان ترجیـح دادنـد تـا رفتارهـای مثبـت و کارآمدتـری را جایگزیـن رفتـار ناسـازگار مثـل بازی‌هـای رایانـه‌ای افراطـی کننـد.

از محدودیـت هـای ایـن پژوهـش، اسـتفاده از ابـزار پرسشـنامه به‌عنـوان ابـزار خـود گزارشـی بـود باعـث محـدود شـدن تعمیم‌پذیـری یافته‌هـا می‌شـود، ازایـن‌رو در پژوهش‌هـای بعـدی بایـد از ابزارهـا و فنـون متفـاوت و البتـه مـوازی ماننـد مصاحبـه نیـز سـود جسـت. دیگـر محدودیـت مطالعـه حاضـر اسـتفاده از نمونه‌گیـری هدفمنـد بـود کـه تعمیم نتایج را با مشـکل مواجـه می‌سـازد لـذا پیشـنهاد می‌گـردد در پژوهش‌هـای آتـی از روش‌هـای نمونه‌گیـری تصادفـی اسـتفاده شـود به‌نحوی‌کـه نمونـه حاصـل بتوانـد معـرف بهتـری بـرای جامعـه پژوهش باشـد و نتایـج قابلیـت تعمیـم بیشـتری داشـته باشـند. همچنیـن مداخله تنهـا بـر روی دانـش آمـوزان پسـر دارای اختـلال یادگیـری انجام گردیـد، درنتیجـه قابل‌تعمیـم بـه گـروه دختـران نیسـت، لـذا پیشـنهاد می‌شـود کـه در پژوهش‌هـای آینـده ایـن موضـوع بـر روی محصلیـن عـادی دختـر و پسـر و گروه‌هـای سـنی مختلـف و مقاطـع تحصیلـی دیگـر انجـام شـود تـا هـم امـکان مقایسـه نتایـج فراهـم گـردد و هـم اینکـه بتـوان یافته‌هـا را باقابلیـت اطمینـان بالاتـر و اعتبـار درونـی و بیرونـی بیشـتری بـه‌کل جامعه

[Downloaded from ijm.ir on 2026-11-29]

[DOI: 10.22034/IJRN.11.2.109]

تعمیم داد. درنهایت با توجه به اثربخش بودن این روش پیشنهاد می‌گردد بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام در کنار سایر روش های درمانی و آموزشی در مراکز مشکلات یادگیری و مشاوره آموزش و پرورش در حل مشکلات دانش آموزان دارای مشکلات یادگیری استفاده شود.

نتیجه‌گیری

یافته‌های این پژوهش بر تأثیر بازی‌درمانی عروسکی توأم با سایکودرام بر کاهش اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کودکان دارای اختلال یادگیری تأکید دارد؛ بنابراین پیشنهاد می‌گردد درمانگران از این رویکرد درمانی به‌عنوان یک روش سودمند برای اصلاح و درمان مشکلات کودکان دارای اختلال یادگیری بهره ببرند.

ملاحظات اخلاقی

پژوهش حاضر از رساله دکتری نویسنده اول استخراج شده و دارای کد اخلاق به شماره IR.BIRJAND.REC.1402.013 از دانشگاه بیرجند (کمیته اخلاق در پژوهش) هست. همچنین، به‌منظور رعایت اصول اخلاقی، فرم موافقت برای همکاری در پژوهش توسط مراجعان تکمیل شد و پژوهشگران به مراجعان این اطمینان را دادند که کلیه مطالب ارائه شده در جلسات درمانی و نتایج پرسشنامه‌ها محرمانه خواهد بود.

سپاسگزاری

نویسندگان از تمامی عزیزانی که در اجرای این پژوهش نقش داشتند، قدردانی می‌کنند.

تعارض منافع

بنا بر اظهار نویسندگان این مقاله تعارض منافع ندارد.

Reference

1. Mammarella IC, Cardillo R, Broitman J. Understanding Nonverbal Learning Disability: A Guide to Symptoms, Management and Treatment: Routledge; 2021. https://doi.org/10.4324/9780429399008
2. Bansal G, Singh AP. Computer-assisted cognitive re-training as an intervention for children with specific learning disability: A review. The International Journal of Indian Psychology. 2021;9(4):1038-48. https://doi.org/10.31219/osf.io/wbt4f
3. Yazdanpour M, Sepahmansour M, Hassanzadeh R. compare the effectiveness of mindfulness parenting training and compassion-based parenting on the psychological coherence of mothers with children with learning disabilities. Rooyesh-e-Ravanshenasi Journal(RRJ). 2024;13(1):181-90.
4. Görker I, Bozatli L, Korkmazlar Ü, Karadağ MY, Ceylan C, Söğüt C, et al. The probable prevalence and sociodemographic characteristics of specific learning disorder in primary school children in Edirne. Archives of Neuropsychiatry. 2017;54(4):343. https://doi.org/10.5152/npa.2016.18054
5. Colvin MK, Reesman J, Glen T. Reforming learning disorder diagnosis following COVID-19 educational disruption. Nature Reviews Psychology. 2022;1(5):251-2. https://doi.org/10.1038/s44159-022-00052-0
6. Ghaderi F, Alaeinezhad N. The positive role of computer games in the development, psychological well-being and executive functions of children and adolescents. Rooyesh-e-Ravanshenasi Journal(RRJ). 2021;9(11):139-48.
7. D Griffiths M, J Kuss D, L King D. Video game addiction: Past, present and future. Current Psychiatry Reviews. 2012;8(4):308-18. https://doi.org/10.2174/157340012803520414
8. Abed MG, Shackelford TK. Saudi parents' perspectives on the use of touch screen tablets for children with learning disabilities. International Journal of Inclusive Education. 2024;28(8):1324-38. https://doi.org/10.1080/13603116.2021.1991491
9. Zandi Payam A, Mirzaeidoostan Z. Online Game Addiction Relationship With Cognitive Distortion, Parenting Style, and Narcissistic Personality Traits in Students. Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology. 2019;25(1):72-83. https://doi.org/10.32598/ijpcp.25.1.72
10. Genc E, Çakmak FN, Çiftçi H, Hocaoğlu ZM. "Fiction is the reality": A qualitative study on digital game addiction and reality perception in young adults. Children and Youth Services Review. 2024;157:107445. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2024.107445
11. Liu M, Peng W. Cognitive and psychological

[Downloaded from ijm.ir on 2026-11-29]

[DOI: 10.22034/IJRN.11.2.109]

predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). Computers in Human Behavior. 2009;25(6):1306-11. https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.002

12. Tran T, Nguyen TTT, Le TTT, Phan TA. Slow learners in mathematics classes: the experience of Vietnamese primary education. Education 3-13. 2020;48(5):580-96. https://doi.org/10.1080/03004279.2019.1633375
13. Mamaghaniyan S, Alivandi Vafa M. The Effects of Puppet Play Therapy on Self-Concept, Precieved Competence and Social Development of Delayed Elementary School Students. Journal of Instruction and Evaluation. 2023;16(62):13-28.
14. Rudel R. Purposeful Play: A Literature Review of Play Therapy and Projective Techniques of Drama Therapy. 2020.
15. Ray DC, Armstrong SA, Balkin RS, Jayne KM. Child-centered play therapy in the schools: Review and meta-analysis. Psychology in the Schools. 2015;52(2):107-23. https://doi.org/10.1002/pits.21798
16. Blanc A, Boutinaud J. Psychoanalytic psychodrama in France and group elaboration of counter-transference: Therapeutic operators in play therapy. The International Journal of Psychoanalysis. 2017;98(3):683-707. https://doi.org/10.1111/1745-8315.12522
17. Sobhani Tabar S, Hamidi F, Tahmasebipour N. Effectiveness of psychodrama in reducing the psychological nervous problems of students with post-traumatic stress disorder. Neuropsychology. 2020;6(20):121-46.
18. Hoseinpoorpakzad M, Farhadi H. The Effectiveness of Cognitive Behavioral Therapy-Based Play Therapy on Computer Games Addiction, Aggression and School Stress in Children Ageing 10-11. Iranian Journal of Pediatric Nursing. 2023;9(4):52-63.
19. Farhadi H, Tabatabaei Zavareh G. Evaluate the Effectiveness of Theater Therapy on Self-Control, Adaptive Social Functioning and Computer Game Addiction of Game Addicted Students. Research in Cognitive and Behavioral Sciences. 2020;10(1):135-56.
20. Kooraki M, Yazdkhasti F, Ebrahimi A, Oreizi HR. Effectiveness of psychodrama in improving social skills and reducing internet addiction in female students. Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology. 2012;17(4):279-88.
21. Whang L, Chang GY. Psychological analysis of online game users. Proc Hum Comput Interact. 2002;2(2):81-90.
22. Moosivand M, Azizi S, Fooladvand S. Modeling Online Gaming Addiction Based on Communication Skills and Feelings of Loneliness with the Mediating Role of Adjustment among Adolescents during the Covid-19 Epidemic. Psychological Achievements. 2023;30(1):105-20.
23. Bosgraaf L, Spreen M, Pattiselanno K, Hooren Sv. Art therapy for psychosocial problems in children and adolescents: A systematic narrative review on art therapeutic means and forms of expression, therapist behavior, and supposed mechanisms of change. Frontiers in psychology. 2020;11:584685. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.584685
24. Astramovich RL, Lyons C, Hamilton NJ. Play therapy for children with intellectual disabilities. Journal of Child and Adolescent Counseling. 2015;1(1):27-36. https://doi.org/10.1080/23727810.2015.1015904
25. Cruz A, Sales CM, Alves P, Moita G. The core techniques of Morenian psychodrama: A systematic review of literature. Frontiers in psychology. 2018;9:1263. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01263
26. Moghaddam K, Ravarian A, Saied Ershadi F, Gorji A. The Importance of Theatre Therapy (Psychodrama) In the Treatment of Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder. The Neuroscience Journal of Shefaye Khatam. 2019;7(2):107-15. https://doi.org/10.29252/shefa.7.2.107

[Downloaded from ijm.ir on 2026-11-29]

[DOI: 10.22034/IJRN.11.2.109]